

Литература

1. Atkinson R. C., Shiffrin R. M. Human Memory: A Proposed System and its Control Processes // The psychology of learning and motivation. — New York: Academic Press, 1968. — P. 89–195.
2. Kotchoubey B., Pavlov Y. G. A Signature of Passivity? An Explorative Study of the N3 Event-Related Potential Component in Passive Oddball Tasks // Frontiers in Neuroscience. — 2019. — № 13. — 365 p.
3. Pavlov Y. G., Kotchoubey B. EEG correlates of working memory performance in females // BMC Neuroscience. — 2017. — № 18 (1). — 26 p.

УДК 316.772.5

Макарова Елена Андреевна,

магистрант 1-го курса

Лебедева Юлия Владимировна,

доцент

Уральского гуманитарного института

Уральского федерального университета

КИБЕРБУЛЛИНГ КАК ФЕНОМЕН ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ

Аннотация. Кибербуллинг представлен как «травля» в интернет-среде. Определена целевая аудитория кибербуллинга и причины ее уязвимости. Информированность всех потенциальных и реальных участников рассматривается как возможность борьбы с данным феноменом. Представлен план исследования представлений подростков о кибербуллинге.

Ключевые слова: цифровизация, социальные сети, кибербуллинг, интернет-среда, подростковый возраст.

Makarova Elena,
Master's Student of the 1st year
Lebedeva Julia,
Associate Professor of pedagogy and psychology of education
Ural Institute for Humanities
Ural Federal University

CYBERBULLYING AS A PHENOMENON OF THE DIGITAL ENVIRONMENT

Abstract. Cyberbullying is presented as harassment in the Internet environment. The target audience of cyberbullying and the reasons for its vulnerability are determined. Awareness of all potential and actual participants is considered as an opportunity to combat this phenomenon. The plan of research of teenagers' ideas about cyberbullying is presented.

Keywords: digitalization, social networks, cyberbullying, Internet environment, adolescence.

В современном мире все больше процессов переносится в цифровое пространство. Безусловно, цифровизация заметно упрощает людям жизнь, однако необходимо обращать внимание и на ее негативные явления. В данной работе рассмотрено одно из таких тревожных проявлений коммуникативной деятельности в Сети — кибербуллинг, наиболее распространенное среди подростков. Данная проблематика раскрывается в трудах Б. Белсея, И. С. Бердышева, Л. А. Найденовой, И. С. Осипова и др. [1]. Под буллингом понимают преднамеренные агрессивные действия, систематически на протяжении длительного периода, осуществляемые группой или индивидом и направленные против жертвы, которая не может себя защитить [2]. Соответственно, при кибербуллинге используются электронные формы взаимодействия [3].

Актуальность этой проблемы связана тем, что подростки, как правило, демонстрируют тенденцию повышенной вовлеченности, часто зависимости от виртуальных процессов, а также отсутствия понимания этики интернет-общения [4]. Однако представители заинтересованных социальных групп — подростки, их родители,

педагоги — в силу недостаточной информированности часто недооценивают остроту проблемы и возможные последствия для участников. Кажущееся отсутствие реальной физической угрозы создает иллюзию относительной безопасности для одной стороны и отсутствия «состава преступления» для другой. На самом деле последствия могут выражаться в тяжелых психологических переживаниях пострадавшего, а также в ощущении безнаказанности и вседозволенности агрессора. В то же время кибербуллинг часто выходит за пределы Сети и сопровождается или перерастает в буллинг, в том числе с проявлениями физической агрессии.

Исследование данного феномена позволит выявить не только потенциальных участников кибербуллинга — жертв и буллеров, но также оказывать влияние на их поведение: научить потенциальную жертву противостоять, а буллера — выбирать другую стратегию поведения. Все это позволит повысить психологическую безопасность интернет-пространства для подростков. Этому также будет способствовать повышение информированности всех участников процесса, а также повышение культуры интернет-общения в целом.

Целью данной работы является исследование представлений о кибербуллинге у старших подростков с различными личностными особенностями. Для изучения личностных особенностей планируется использовать русскоязычную версию опросника «Big Five Inventory» (BFI) в адаптации С. А. Щебетенко (стандартизированную на респондентах 14–17 лет [5]). Представления о кибербуллинге (его формах, образах участников и т. д.) будут исследованы с помощью авторской анкеты и метода семантического дифференциала.

Литература

1. Горбунова А. Кибербуллинг: чем он опасен и как защищаться от интернет-травли? // InformБЮРО. — 2017. — URL: <https://informburo.kz/statiki/kiberbulling-chem-on-opasen-i-kak-zashchishchatsya-ot-internet-travli.html> (дата обращения: 01.02.2020).
2. Макарова Е. А. Психологические особенности кибербуллинга как формы интернет-преступления // Рос. псих. журнал. — 2016. — Т. 13, № 3. — С. 293–311.

3. 10 форм кибербуллинга // Защита детей by kaspersky. — 2015. — URL: <http://stop-ugroza.ru/life/10-form-kiberbullinga-ot-kids-kaspersky-ru> (дата обращения: 24.02.2020).

4. Баранов А. А., Рожина С. В. Психологический анализ причин подросткового кибербуллинга // Вестн. Удмурт. ун-та. — Серия «Философия. Психология. Педагогика». — 2015. — Т. 25. — Вып. 1. — С. 37–41.

5. Мишкевич А. М. Об использовании русскоязычной версии «Вопросника Большой Пятерки» (Big Five Inventory) при изучении подростков // Вестн. Перм. университета. — Философия. Психология. Социология. — 2016. — Вып. 1 (25). — С. 92–101.

УДК 316.613.42

Полякова Дарья Владимировна,

магистрант 1-го курса

Лебедева Юлия Владимировна,

доцент

Уральского гуманитарного института

Уральского федерального университета

ВОЗМОЖНОСТИ РАЗВИТИЯ ЭМПАТИИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Аннотация. Рассматриваются возможности цифровой среды в развитии эмпатии: получение нового эмоционального опыта посредством социальных сетей, компьютерных игр и виртуальной реальности. Поднимается вопрос о возможности проявления и развития эмпатии вне контакта лицом к лицу.

Ключевые слова: цифровые технологии, социальные сети, эмпатия, формирование эмпатии, интернет-среда, виртуальная реальность.